Numero 1 – 1994

Tutti i punteggi, tutte le vostre lettere, tutte le novita' Nintendo

Super Nintendo 16 Bit

CARTOON

Goof Troop
Bart's Nightmare
Magical Quest starring Mickey Mouse
Tom & Jerry
Tiny Toon
Road Runner
Krusty's Super Fun House Simpson
Turtles IV

SPORT

Striker
Nigel Mansell's World Championship
Super Off Road
G. Foreman Boxing
W.L. Basketball
Super Wrestlemania
Super Soccer
Super Tennis

AVVENTURA

Mr. Nutz
Aereo the Acro Bat
Aladdin
Plok
Super Mario All-Stars
Jurassic Park
The Blues Brothers
Addams 2
Bubsy The Bobcat
Super Adventure Island
Congo's Caper
Prince of Persia
Super Castlevania IV
Zelda III
Super Ghouls'n Ghosts
Pilotwings

STRATEGIA

Lemmings
Sim City

SPARATUTTO

Biometal
Mechwarrior
Super Strike Gunner
Starwing
Super Aleste
U.N. Squadron
Super Probotector
Super R-Type

AZIONE

Street Fighter 2 Turbo
Final Fight 2
Spiderman X-Men
Alien 3
Battle Toads 2
Super James Pond
Super Double Dragon
Batman Returnes
Fatal Fury
Final Fight
Super Mario Kart
Street Fighter
F-Zero

Nes 8 Bit

CARTOON

Talespin
Flinstones 2
Cartoon Workshop
Darkwing Duck
Duck Tales 2
Tiny Toon 2
Tom & Jerry

SPORT

Nigel Mansell's World Championship
Rackets & Rivals
Ferrari GP
Indy Heat
Rad Racers
World Cup

AVVENTURA

Addams 2
Indiana Jones and The Last Crusade
The Blues Brothers
Rodland
Jurassic Park
Trolls in Crazyland
Kirby's Adventures
Adventure Island 2
Super Mario Bros. 3
Boulder Dash

STRATEGIA

Kabuki Quantum Fighter

SPARATUTTO

Gum Shoe (per Action Set)
Ultimate Air Combat
Megamen III

AZIONE

Battle Toads & Double Dragon
Barbie

ROMPICAPO

Yoshi's Cookie
Mario & Yoshi

Game Boy

CARTOON

Tiny Toon 2
We're Back
Batman The Animated Series
Speedy Gonzales
Looney Tunes
Darkwing Duck
Mickey's Dangerous Chase
Barts vs Juggernauts Simpson
Popeye 2
Garfield
Tom & Jerry
Little Mermaid - La Sirenetta
Mickey Mouse
Bugs Bunny Crazy Castle
Tiny Toon
Turtles II

SPORT

Nigel Mansell's World Championship
Top Ranking Tennis
NBA All Star 2
G. Foreman Boxing
Ferrari GP
Track & Field
F1 Race + adattatore per 4 giocatori

AVVENTURA

Adventure Island 2
Kirby's Dreamland
Zelda Link's Awake
Titus The Fox
Gargoyle's Quest
Super James Pond
Crash Dummies
Addams 2
Kid Dracula
Adventure Island
The Blues Brothers
Mystic Quest
Super Mario Land 2
Boulder Dash
Super Mario Land

SPARATUTTO

Bionic Commando
R-Type
Terminator 2 The Movie
Megaman

AZIONE

Alien 3
Spiderman 3
Battle Toads 2
Barbie
Titus The Fox
Raging Fighter

ROMPICAPO

Yoshi's Cookie
Mario & Yoshi

1 '94

Hallo *fans* e *fansines*,

faticando non poco a tener chiusi i rubinetti della commozione, mi appresto a inaugurare i cambiamenti messi in atto nella nostra mitica rivista, seguendo tutti i vostri suggerimenti! D'altronde poteva far di meno il Super Direttore numero UNO nel mondo? In attesa delle consuete valanghe di lettere... un Super Saluto!!

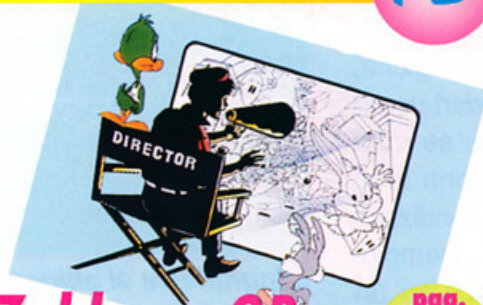
Striker per SNES

pag. 4

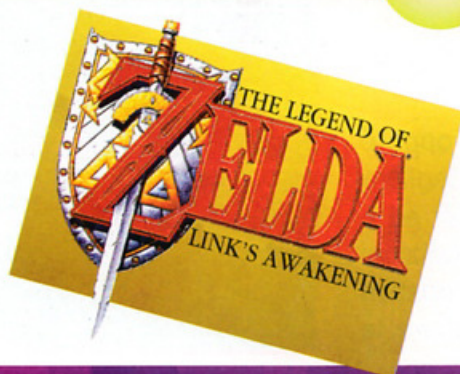
Due passioni in una! 64 squadre nazionali e la folle possibilità di giocarvele al Super Nintendo fino al Campionato Mondiale!

Cartoon Workshop per NES

pag. 12

Il massimo delle scelte per realizzare il vostro cartone animato. Dopodichè un cartoon party con proiezione sul videoregistratore e consegna dell'Oscar!

The Legend of Zelda per GB

pag. 22

Per tutti i fans di Zelda, a grande richiesta, un'occasione da non perdere!
Link's Awakening ovverosia Il Risveglio di Link, una stupenda storia tra mostri e sirene, è l'ultima grande sfida per il Game Boy!

Presidente: Super Mario Direttore: Pino Marchi
Responsabile Editrice in Italia: Linea GIG S.p.A. su autorizzazione John Fletcher, Editor in chief
Art: Catalyst Publishing, Nintendo Co., Ltd.
Stampa: Catalyst Publishing, England.
Direzione e Segreteria: Linea GIG
CLUB NINTENDO Via Volturno 3/12
50019 Osmannoro Firenze.

L'incontro sta per terminare. Mancano pochi secondi alla fine del gioco. La tua squadra sembra finita e sta subendo un secco 3-2. Un silenzio di tomba riempie lo stadio di casa. Abbattuti e completamente esausti, gli uomini della tua squadra giocano i minuti finali di questa partita cruciale. All'improvviso, il tuo centrocampista si produce in un passaggio che taglia in due la difesa. La palla vola attraverso il campo fino all'area di rigore superando due difensori ed il tuo attaccante è libero di fare gol. E deve fare gol! Fa una finta, si gira poi scarta il portiere e spedisce la palla nell'angolo sguarnito della porta! La folla urlante esplode in una festa di bandiere e stendardi. La tua squadra ha riacciuffato un importantissimo pareggio che gli permette di giocare il tutto per tutto in un finale al cardiopalma.

UN MARE DI OPZIONI!

Il gioco comincia con una lunga lista di opzioni da provare. Attraverso questi menu puoi cambiare la maglia della tua squadra, le condizioni meteorologiche, la durata del gioco, il terreno di gara, se desideri usare un'opzione di spareggio in caso di parità, e se vuoi usare le nuove regole della FIFA. è una buona idea provare ogni opzione per poter scegliere le condizioni che sono piu' adatte al tuo stile di gioco; per esempio, non vorrai far giocare una squadra d'attacco su un campo bagnato con venti forti!

CONTRO IL MONDO

Dal menu "Game Selection" potrai scegliere di giocare in amichevole, Super Coppa,

K.O. Mondiale, Lega Mondiale, al coperto oppure esercitare le tue abilità di giocatore. Potrai scegliere di giocare contro un amico o contro il computer ed è da questo menù che potrai selezionare le condizioni del gioco e tante altre cose. Una buona caratteristica del menu Amichevole è la possibilità di cambiare le abilità di un dato giocatore. Queste sono l'Abilità di Calciare, l'abilità di far deviare la traiettoria della palla/Aftertouch, il Controllo di Palla, la Velocità di esecuzione, il Gioco di Testa, la Capacità di Resistenza e la Velocità del Giocatore. Queste possono essere aggiustate secondo i tuoi desideri e possono essere applicate a tutta la squadra oppure ad un solo giocatore. Quando sceglierai la squadra per una partita internazionale queste abilità saranno essenziali alla strategia del tuo team. Per esempio, gli attaccanti che hanno una buona capacità di contrasto sono utili quanto i difensori che possiedono la capacità di fare lunghi lanci e viceversa. E allora usa il tuo buon senso!

L'Inghilterra si allinea per un calcio di punizione

Hey, un uomo è rimasto a terra!

Fare la barriera per una punizione decisiva

SCEGLIERE LA SQUADRA

Adesso devi scegliere la tua squadra preferita e la formazione che userai. Qui ti sarà dato il controllo totale che ogni allenatore possiede. Potrai eliminare i giocatori che non stanno giocando bene, cambiare la formazione e anche cambiare la strategia della squadra. Potrai cambiare addirittura il nome di un giocatore con il tuo che apparirà sul la formazione della squadra! Qui una scelta saggia di giocatori e strategia è essenziale perchè scegliendo un gioco d'attacco con una formazione 2-3-5 potresti lasciarti scoperta la difesa mentre facendo un gioco difensivo con una formazione 5-4-2 potresti non segnare molti gol. Scegli una squadra ben equilibrata con ad esempio 4-4-2 ed una formazione Aperta. Dopo tutto, se le cose non vanno bene potrai sempre cambiare strategia e formazione a metà gioco. Qualche volta questa è un' utile tattica per sorprendere l'avversario.

Un goal spettacolare lascia steso il portiere gallese

L'inglese Ian Wright celebra in modo veramente spettacolare

NON L'HO TOCCATO, ARBITRO! LO GIURO!

Cominciamo il match! Qui sono presentate tutte le caratteristiche di una squadra internazionale. I giocatori possono lanciare, sparare, dribblare/scartare e anche colpire di testa ed è qui che i giocatori possono esaltare o deludere un'intera nazione.

L' abilità particolare di un giocatore puo modificare il suo modo di calciare il pallone, il modo di attaccare gli avversari, e di essere più o meno preciso nel lancio a rete. I giocatori molto abili nel lanciare il pallone fanno una bella figura mentre i giocatori piu' anziani che hanno meno energia appaiono visibilmente stanchi sullo schermo. Quando nel gioco arrivano i giocatori piu' aggressivi, questi possono cacciarti in un sacco di guai, soprattutto se ricevono un'ammonizione; ma tu puoi cambiare la formazione per tenerli lontani dai guai.

In questo gioco sono presenti tutte le regole caratteristiche del calcio. Queste includono i calci di rigore, i tackles scivolati, i calci, le rimesse, i rumori della folla e le scommesse (bookings). I giocatori più audaci possono addirittura tuffarsi e colpire il pallone di testa oppure possono fare una rovesciata aerea colpendo il pallone e scatenando l'entusiasmo della folla. Il controllo di ogni giocatore è esercitato facilmente, dopo un po' di pratica, poiché chi ha il pallone è sempre contraddistinto dal numero che porta sulla maglietta. Questo gioco del calcio è cosi' realistico che si vedono i giocatori uruguaiani rotolarsi in terra dal

Una vera spacca-rete dei danesi

Chi, io?

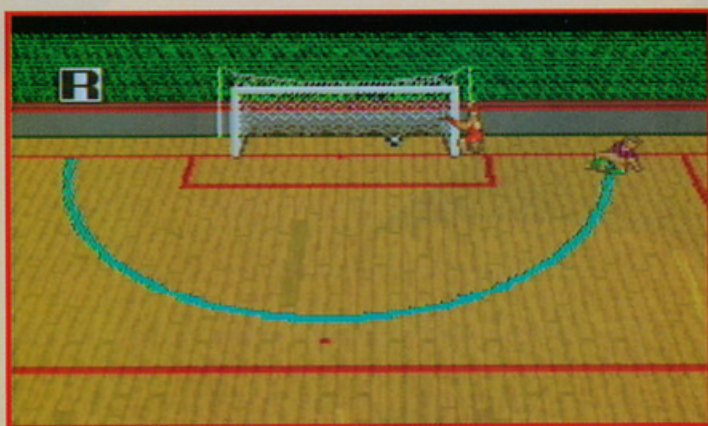
dolore per almeno dieci minuti mentre i giocatori spagnoli protestano disperatamente per ogni penalità loro inflitta! (Naturalmente, stiamo soltanto scherzando!)

DIAMOCI UN'ALTRA OCCHIATA!

Una caratteristica che aggiunge interesse al gioco è la possibilità di "replay". È fantastico fare un goal preciso da una distanza di oltre 13 metri oppure riuscire a insaccare il pallone nella porta avversaria, dopo aver dribblato abilmente un gran numero di avversari, infilandolo sotto il portiere mentre si tuffa. L'usare troppo questa possibilità di replay, puo' dar noia al tuo avversario.

APPELLO DI RIMBALZO

Dopo tutte le tensioni del calcio internazionale forse vorrai provare a giocare al calcio al coperto. Essenzialmente è lo stesso gioco che conosciamo e amiamo tutti, però ci sono qualche differenza. Inanzitutto, non ci sono nè angoli nè rimesse e ci sono soltanto sei giocatori per squadra. In più le pareti che circondano il terreno di gioco fanno addirittura parte del gioco. Puoi calciare il pallone contro le pareti per poter aggirare un avversario oppure farlo rimbalzare verso uno della tua squadra. L'azione è veramente frenetica e dato che non ci sono situazioni a palla ferma non ci sono tempo per riprendere il fiato. Come accennato prima, potrai scegliere di giocare una partita Amichevole, della Lega, K.O., oppure la Super Coppa ma preparati ad una partita durissma nelle parti finali.

Il gioco STRIKER è un sogno che si avvera per quei giocatori che hanno sempre sognato di segnare quel goal vincente nella Coppa del Mondo o di giocare insieme ai grandi del calcio mondiale. Ti porta tutto il dramma dello sport più popolare del mondo mentre ti da' la possibilità di giocare accanto a campioni del calibro di Baggio, Gascoigne e Mattheus. Allora allacciati le tue scarpe e preparati ad apparire sui titoli dei giornali e ad entrare nella storia del calcio mondiale!

Questo sa come far divertire la folla!

Un passaggio micidiale crea un'oppurtunita' d'oro

Statistiche dei match che faranno esultare i giocatori

PLOK

Plok è un personaggio versatile e colorito che abita in un bizzaro paese molto lontano dove ogni giorno porta una nuova ed eccitante avventura per il nostro amato eroe.

Una mattina d'estate si sveglia e trova che qualcuno ha rubato la bandiera che aveva issato orgogliosamente sul tetto di casa. Decide di riprenderla e così inizia la sua ricerca ed una nuova avventura.

ALLA RICERCA!

Il viaggio di Plok ti porterà attraverso moltissimi livelli strani e meravigliosi per trovare la bandiera mancante. Ma attenzione, molte strane cose capiteranno lungo la strada. Plok penserà spesso di

averla ritrovata ma scoprirà che è stato misteriosamente ingannato. Durante la spedizione ci sono molte cose che Plok potrà fare per facilitare il suo viaggio.

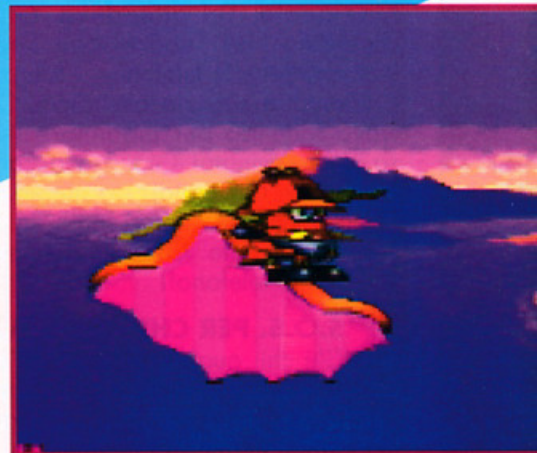
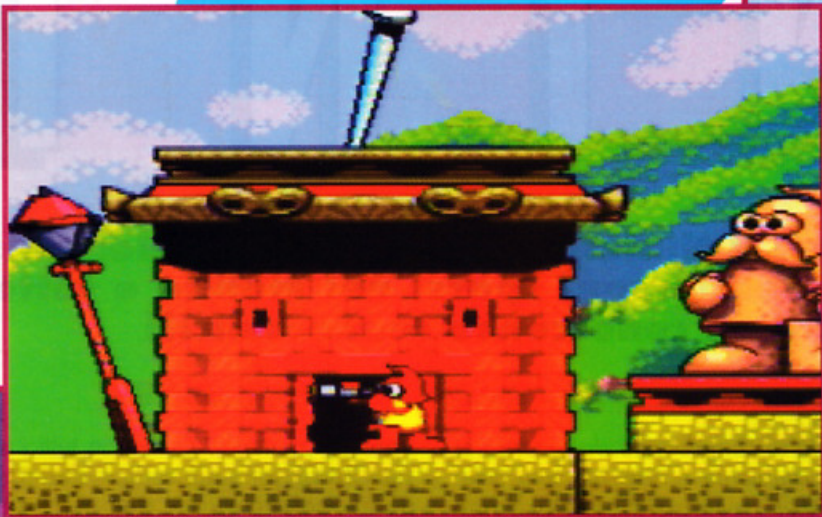
LE CONCHIGLIE/SHELLS

Raccogli tutte le conchiglie per ricevere un Plok-bonus. Ogni conchiglia vale 10 punti. In cima allo schermo vedrai apparire una testa di Plok; mentre raccogli le conchiglie la testa piano piano diventerà gialla. Quando è diventata completamente gialla riceverai un Plok - bonus. Urra!

I REGALI

Ogni tanto troverai un regalino impacchettato per bene. Fai camminare Plok fino a che non lo colpisce e sarai premiato! Il nostro eroe cambierà

TITOLO	PLOK
CASA	NINTENDO
TIPO	PIATTAFORMA
GIOCATORE	1

INFO !

temporaneamente identità. Potrebbe trasformarsi in Plok il Pugile, Plok il Cacciatore che porta addiritura un trombone, o Plok il Tuffatore.

SEGNALI SINISTRI

Lungo la strada vedrai molti cartelli che indicano la direzione in cui devi andare. Ma attenzione! Alcuni non ti aiutano affatto perchè nascondono una testa arrabbiata che si chiama ROCKYFELLA che ti sputerà sassi addosso.Evita i sassi e lanciagli addosso i tuoi arti per sconfiggera. Quando l'avrai distrutta lei lascerà una gemma gigantesca che vale 1000 punti. Raccoglila!

LE ASTE DELLA BANDIERA

La fine di ogni livello è segnalata di un'asta di bandiera. Devi semplicemente camminarci sopra per chiudere il livello e Plok solleverà la bandiera per completare quella sezione.

C'è un mucchio di eccitante pericolo che aspetta Plok e lui lo deve scoprire. Se ti piacciono i giochi di piattaforma ti diverterai un sacco con le buffonate di quel bizzarro Plok mentre esplora nuovi paesi e inizia nuove avventure alla ricerca della sua amata bandiera.

TOP SPEED

I SILENZI DI SILENZI

Torniamo indietro, ai tempi della prima convocazione di Silenzi in Nazionale. Lui attendeva. Glielo dicevano tutti *"vedrai che Sacchi chiama!"* Ma il telefonino...silenzio!! E Silenzi in silenzio attendeva. Cosa stava facendo per ingannare l'attesa...? Indovinato! Giocava accanitamante con Nintendo!! Da qui un consiglio a tutti i Calciatori Junior in attesa di chiamate. Giocate Nintendo accanto al telefono!!

S.O.S. PER CHI VIAGGIA...

C'è chi, quando viaggia all'estero, ha nostalgia della pastasciutta e chi invece ha nostalgia di Mario. Rispondendo all'S.O.S. lanciato dai suoi fans la Nintendo si è preoccupata di soccorrerli attrezzando hotel, areoporti, aerei, navi etc con strumenti elettronici di intrattenimento, alias videogiochi. La megaimpresa va sotto il nome di Gateway System. I nostalgici della pastasciutta dovranno aspettare che venga in loro soccorso la Barilla.

8 PER 8 FARÀ 64?

Se farà 64 lo dovremmo sapere entro il 94, della serie *"Nintendo ovvero... l'impossibile!!"* Dal Gateway System al Project Reality si parla di un sogno oppure di una futura realtà? Console a 64 bit!! Ragazzi,e noi ancora qui a chiederci se è meglio la 8 oppure la 16!! Il progetto è nella mente e nei circuiti dell'impero Nintendo, se poi vedrà la luce o resterà ancora nascosto ai più... neppure i nostri inviati più intraprendenti lo hanno accertato. Che dire? Che fare? Cos'altro chiedere alla vita? *"Una camomilla doppia, prego, mi distende i nervi nell'attesa."*

UNA VOLTA I PELOUCHE ERANO TENERI, TENERI...

Oggi non più tanto se potete immaginarveli alti oltre mezzo metro e con le "fattezze" dei giocatori di Street Fighter! Un incubo? Una indigestione clamorosa da funghi allucinogeni? No! Veri e propri pupazzi prodotti a Tokio e Hong Kong in materiali diversi e pronti ad allietare le nostre camerette... Gasp!

NINT

Apre il Nintendo News con il dichiarato sco i Nintendomani sparsi nel mondo e tutte le Perchè la conoscenza rende amici!!

Una festa di compleanno lunga un anno

Una festa di compleanno da record per durata, ambiente e naturalmente celebrità del festeggiato! Parliamo dell'ormai arcinoto compleanno di Mister Mickey Mouse, meglio conosciuto da noi come Topolino. ***60 anni insieme*** *è il biglietto di invito della megafesta organizzata a Roma, Firenze e Milano per tutti gli amici del MITICO!*

E a fare gli onori di casa, accanto ai famosi personaggi Disney, non potevamo mancare noi Nintendomaniaci e superfans di tanti cartoons nati dalla collaborazione tra Disney e Nintendo. Chi non avesse ancora avuto il tempo o l'occasione di recarsi alla festa di Roma potrà godersi i primaverili festeggiamenti a Firenze da marzo ad aprile e a Milano da maggio a giugno. Un'ottima occasione per incontrarci. Il Nintendo Club con tutti i suoi soci 24 bit (otto più sedici) e tantissimi game boy fa parte dell'incredibile quantità di divertimenti e amici che Topolino ha raccolto intorno a sè. Un'ottima occasione per attaccarsi ad una console e giocare Aladdin in diretta sul megaschermo,ma anche per fare una gita in compagnia, guardarsi intorno e scoprire due città stupende.Un'ottima occasione inoltre per chiedere al prossimo compleanno, se non una festa lunga un anno in tre città diverse, almeno una due giorni a casa propria!!

Qui Roma Eur. Una scenografia assolutamente d'eccezione per festeggiare Topolino.

La possibilità di giocare tutti insieme è finalmente realizzabile!!

ENDO

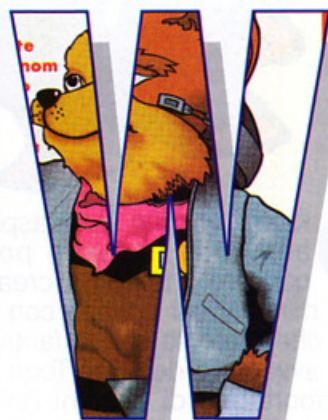
po di dare ai soci tutte le curiosità che riguardano informazioni utili sulle iniziative Nintendo Club.

Sulla neve il nuovo record di Nigel Mansell?

Una notizia strepitosa. Nigel Mansell cambia sport e batte ogni record sulle bianche piste di Pila!! Ogni sera un record!

Neve e videogiochi!

Slalom? No! Piuttosto un Nigel Mansell's World Champ giocatissimo dai ragazzi dell'Hotel Villaggio Valtur che hanno avuto la fortuna di recarsi in vacanza proprio a Pila. Nintendo Gig ha infatti organizzato, da dicembre ad aprile, uno stupendo *doposci* in una sala dell'Hotel Valtur mettendo a disposizione console, videogame, trucchi e ...gare con tanto di premi.
Vi assicuriamo che l'esperienza è stata meravigliosa. Tanto da suggerirne due repliche estive.
Dalla neve al mare, da nord a sud. Tenete a mente questi nomi: Villaggio Valtur di Pollina in Sicilia e di Nicotera in Calabria.

I robots Nintendo in attesa del collegamento!

Scusi, che ore sono? E' ancora l'ora di Super Mario!

Esatto! L'operazione Super Mario Watch si replica, a grande richiesta, fino al 31 di Marzo! Con i tagliandi di tre cassette Nintendo distribuite da Gig potrete completare la Collection e avere così tutti e quattro i modelli di orologi Super Mario. Leggere attentamente le avvertenze... contenute nelle cassette.

TINY TOON CARTOON WORKSHOP

CIAK! SI GIRA!

Ok, tutti voi che siete aspiranti animatori, adesso potete passare il tempo a creare i vostri mini-cartoni animati con tutte le star che preferite con la fantastica nuova avventura dei Tiny Toon ed il loro Laboratorio di Cartoni Animat. Metterai alla prova tutti i tuoi talenti creativi e passerai molte ore (felici) a creare questi piccoli film animati!

Tu sei il regista e sei libero di fare e creare esattamente quello che vuoi usando personaggi come Buster Bunny, Babs Bunny, Plucky Duck, Furrball ed in più ospiti speciali quali Calamity Coyote e Little Beeper. Puoi scegliere tra un sacco di diversi scenari e fantastiche musichine per accompagnare l'azione e aggiungere effetti sonori che daranno un tocco drammatico o comico alla tua produzione. Puoi trovare frasi già pronte tra le quali scegliere per creare simpatici biglietti di auguri animati per la tua famiglia ed i tuoi amici.

E' un gioco veramente divertente ma devi fare molta attenzione ai dettagli quando, per la prima volta, sceglierai la trama, poi i personaggi e finalmente assemblerai il tuo cartone animato, producendo una mitica storia che farà divertire tutti i tuoi amici!

CONTROLLI DEL LABORATORIO DI CARTONI ANIMATI

Adesso sei tu il capo e dovrai prendere le decisioni per la produzione; quindi devi sapere come usare tutte le possibili scelte tecniche per ottenere il miglior risultato possibile. Via!

LO SCENARIO-

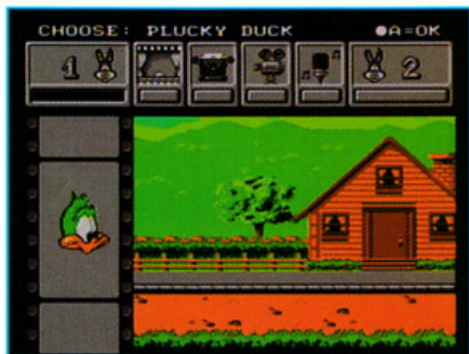
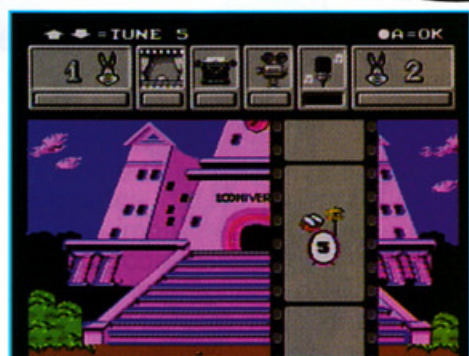
Prima di tutto decidi esattamente dove vuoi che si svolga il tuo cartone animato e scegli la scena che più ti piace. Hai a tua disposizione otto diversi scenari, per esempio il paese invernale delle meraviglie, una splendida veduta sottomarina, ed una casa su una collina infestata di spiriti.

Se vuoi puoi anche deciderti per un fondale di colore unico scegliendo tra 11 diverse possibilità.

PERSONAGGIO

Una volta definito lo scenario devi scegliere le star dello spettacolo. Tutte le star delle Avventure dei Tiny Toon stanno aspettando dietro le quinte e muoiono dalla voglia di venire alla ribalta. Tutti i personaggi possono essere scelti per compiere numerose azioni diverse come, camminare, saltare, nuotare oppure pattinare! Usando combinazioni di diverse azioni potrai costruire un cartone veramente eccitante e scorrevole. Poi, per due personaggi principali avrai infinite possibilità.

LA MUSICA-

Una volta costruito il tuo cartone animato e completato il filmato, puoi aggiungere un tema musicale per dargli un po' di scintillio. Ci sono numerose allegre melodie tra le quali scegliere per aggiungere alla tua produzione una bella musica di sottofondo. Ci sono anche un paio di effetti sonori che puoi usare per sottolineare l'azione sullo schermo e potrai essere tu a decidere quando aggiungerli all'azione.

- ARREDI SCENICI-

Gli arredi scenici sono piccoli pezzettini di film che puoi inserire nel tuo cartone animato per dargli un po' di grinta. Questi includono una piccola tempesta di pioggia, dei pesci che nuotano e delle stelle turbinose, (se vuoi sottolineare un bel colpo preso dai tuoi personaggi).

IL DIALOGO-

Finalmente è l'ora di aggiungere gli ultimi tocchi alla tua creazione e non credi che sarebbe simpatico far dire qualche battuta spiritosa ai tuoi personaggi? Fai scorrere le frasi prescritte e decidi quali potrebbero essere adatte ai personaggi che stai usando e alla situazione nella quale si trovano. Coraggio, provaci!

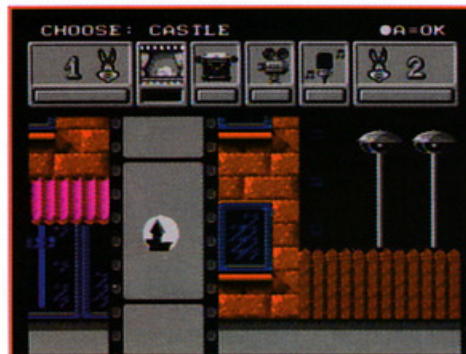
NELLA SALA DI MONTAGGIO-

Per aiutarti nel tuo progetto, abbiamo pensato di mostrarti i passi fondamentali per creare un cartone animato con il "Laboratorio di Cartoni Animati". E allora fai attenzione e presto sarai in grado di costruire film piccoli e complessi.

Prima di tutto, devi decidere in quale scenario si svolgerà l'azione. Scegli la scatola "Scena" e dai un'occhiata a che cosa ti offre. Quando scegli un nuovo scenario dovrai cancellare qualsiasi cartone che hai già creato. Una volta deciso quale scenario vuoi, dovrai confermare la tua scelta e poi usa "Erase"/"Cancella" per cancellare qualsiasi cartone esistente.

Adesso, dando un'occhiata a tutte le possibili star, devi scegliere il primo personaggio. Una volta deciso chi vuoi, devi selezionarlo e poi decidere l'azione che deve compiere. Cerca di scegliere un'azione che gli permetta poi di farne un'altra; per esempio, correre e poi saltare, oppure pattinare e poi cascare.

Devi anche posizionare il tuo personaggio nella scena. Usa il "controller" per spostarlo in qua e là e quando hai trovato il posto giusto mettilo in posizione. Di solito è meglio posizionarli ai bordi se si devono muovere. In questa maniera avranno tutta la scena a disposizione.

Fatto questo, vuoi che si spostino dalla posizione originale? Certo! Allora premi il controller per muoverli nella direzione che vuoi. Mentre fai questo apparirà una freccia; più lunga è la freccia, più veloce correrà il personaggio in quella direzione. Fai scorrere il film fotogramma per fotogramma per tutta l'azione che deve compiere. Quando vuoi cambiare l'azione torna allo schermo di Scelte del personaggio per poter inserire una nuova azione e torna al cartone animato.

Se vuoi introdurre un secondo personaggio dovrai andare all'opzione per scegliere il personaggio che si trova in cima sulla destra dello schermo. Quando sei contento della tua produzione potrai aggiungere la musica e gli effetti sonori scegliendo l'opzione indicata con un microfono. Una volta scelta la

Ci sono alcuni consigli che dovresti seguire per sfruttare al massimo la tua abilità di regista mentre crei i più fantastici cartoni animati.

- Quando introduci una nuova azione o un nuovo personaggio dovrai sempre ricordare di riavvolgere il film fino al fotogramma dove la precedente azione finisce. Per cui tieni sempre d'occhio i numeri dei fotogrammi.

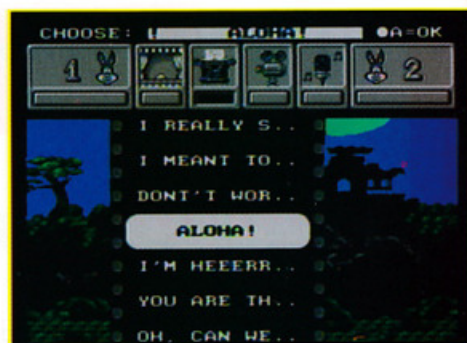
- Non ti preoccupare se pensi di esaurire i quadri nei quali puoi inserire la tua animazione perchè il gioco aggiungerà automaticamente altri tratti di film, fino ad un massimo di 4096 fotogrammi!

- Potrai scegliere tra personaggi ed azioni diverse per cui cerca di far sì che il tuo cartone sia il più vario possibile.

- Sta' attento quando introduci personaggi ed azioni nuovi. Cerca di selezionare con cura i fotogrammi in cui inserirli, altrimenti il prodotto finito potrebbe sembrare un po' spezzettato.

- Come con tutte le cose, vale più la pratica che la grammatica. E mentre imparerai sempre più cose dell'arte complessa dell'animazione i tuoi cartoni animati miglioreranno a vista d'occhio. Per cui continua ad esercitarti!

melodia che vuoi, torna al cartone animato e riavvolgi il cartone fino al punto dove vuoi che cominci la musica e poi fai avanzare il film fino al punto dove vuoi che finisca (la musica). Se c'è un cambiamento nell'azione, forse vorrai ripetere il processo usando una melodia diversa oppure degli effetti sonori.

Finalmente, se vuoi, è l'ora di aggiungere le battute. Scegli l'opzione "typewriter"/macchina da scrivere e guarda che cosa ti offre. Hai un mucchio di battute e interi brani comici di testo tra i quali puoi scegliere. Torna di nuovo al cartone animato e inserici le frasi dove vuoi. Quando sei soddisfatto dei risultati premi il pulsante "Start"/"Inizia" e potrai guardare il tuo cartone animato in tutta la sua bellezza.

TU PARLI... IO N

Corso rapido di Nintendolingua dedicato a tutti quelli che hanno sempr
bonus un omaccione alla Bud Spencer e la ca

Animazione

Termine che tutti conoscono o credono di conoscere. In realtà chi sapeva che per far muovere il più banale dei soggetti occorrono minimo 24 disegni al secondo? Più disegni ci sono, più il movimento è reale. Provare per credere con il vecchio sistema del blocchetto animato. Animazione apre giustamente il nostro corso giacchè il concetto di animazione sta alla base dei videogiochi.È naturale rivolgere un reverente pensiero al **mitico signor Walt Disney!**

Arcade

Per voi l'arcade è ovviamente un *gioco d'azione* , per i Nintendomaniaci di lingua inglese trattavasi invece, almeno all'origine, del luogo in cui si giocava, ovvero la *sala giochi*. In comune per tutti è però la **velocità con cui si deve pestare sui tasti per ottenere un record.**

Bit

Ben conosciuto dai nintendomaniaci che si sfiancano in interminabili questioni sulla prevalenza, all'interno della rivista, dello spazio dedicato agli 8 bit oppure ai 16 bit, alias le due mitiche console Nintendo. In termini tecnici si tratta delle unità di memoria che consentono ovviamente una diversa definizione visiva, sonora e di animazione dei giochi. È ovvio che una macchina con 16 bit dà risultati migliori, ma è anche ovvio che non tutti i giochi della 16 bit sono migliori di quelli della 8 bit. Sperando così di aver messo tutti d'accordo vi invitiamo comunque **a giocare...a tutto bit!**

Blastare

In inglese *to blast* significa *distruggere* e il termine blastare indica, nei videogiochi, l'eliminazione del nemico. In pratica, quando avete steso il vostro metaforico avversario, gli chiederete con cortesia, all'inglese appunto, ***"Sorry, può blastare?"*** se lui non risponde... è fatta!

Bonus

I bonus sono come quei biglietti che si trovano nei cioccolatini con la scritta ***ne hai vinto un altro*** . Si tratta infatti di aumenti di punteggio, aumenti di vite, miglioramenti in genere nello schema di gioco ottenuti compiendo particolari azioni; a volte addirittura i bonus saltano fuori senza che neppure si sappia come. Ma nessuno ha mai fatto reclami... Anche in questo caso la deriviazione è dall'inglese che traduce il nostro *premio, compenso* appunto con *bonus,* sicuramente prendendolo a prestito dal latino.

Cartuccia

Chi non conosce il termine cartuccia alzi la mano. Bene, accertato che tutti sanno che si tratta di *un pezzo di hardware* in cui è programmato un *software* e che si infila nell'altro pezzo di hardware, cioè la *console* o il *game boy* , per poter giocare, terminiamo lanciando un appello **più cartucce Nintendo meno cartucce da sparo!**

Coin-op

Alla lettera significa *funzionante a moneta* in cui *coin* sta sta per *moneta* e *op* abbreviazione di *operated* sta per *funzionante*. Gli inglesi riciclano spesso le parole e dunque hanno utilizzato il termine *coin-up* per varie macchine funzionanti a moneta, tra cui anche le lavanderie a gettone! Poi sono arrivati i videogiochi delle sale giochi, sempre funzionanti a gettone e loro, di nuovo... *coin-up* ! **Se andate in Inghilterra state attenti di non trovarvi a giocare in una lavanderia...** Attualmente il termine *coin-up* indica anche i giochi su console che hanno avuto una prima uscita in sala giochi.

Console

Se lo chiedete a vostra nonna lei vi dirà che aveva una bellissima *consolle* proprio nell'ingresso di casa e che la

'intendo!

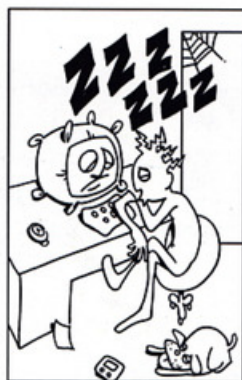
...re pensato che il coin-op fosse un gelato mangiato andando a cavallo, il ...rtuccia una "cosa " piena di polvere da sparo.

lucidava tutti i giorni. E non ha affatto perduto la ragione per l'età! La *consolle* di cui parla la nonnina, infatti, era un tavolo decorato da appoggiare al muro, e con funzioni di abbellimento o appoggio e, fondamentale, aveva due *"elle"*, derivando dal francese. **La console di cui parlate voi ha una "*elle*" sola** e, tanto per cambiare, deriva dall'inglese ed era una più modesta mensola. Che poi la console sia la macchina Nintendo, appoggiata da qualche parte, attraverso cui si sviluppano i migliori videogiochi del mondo, questo lo sapevate già. Adesso in più sapete come si scrive.

Consolemania

Trattasi evidentemente di mania da console, **curabile solo in questa rivista!**

Giocabilità

Quando in un videogioco tutto ma proprio tutto: grafica, sonoro, personaggi, livelli di difficoltà, storia, velocità vi fanno **impazzire dal divertimento,** bene, quello è il massimo della giocabilità!

P.S.

I saggi comunque affermano che, come la bellezza, anche la giocabilità stà negli occhi di chi guarda... ne sanno qualcosa i recensori di videogiochi!

Hardware

Qui si impone un piccolo gioco di intelligenza. Sapendo che *hard* significa *duro* e *ware* , a causa della succitata mancanza di fantasia degli inglesi, può significare un sacco di cose e cioè *prudente, fare attenzione, manufatto, alga marina, spendere* , stabilite da soli con quali di questi termini va unito *hard* . Se avete indicato per prima cosa *l'alga marina dura* siete eliminati, se invece avete combinato *manufatto duro* allora avete un quoziente di intelligenza... discreto. *Hardware* sono infatti le **macchine usate per i sistemi informatici.** Da quando la mia console prediletta mi è caduta sull'alluce, ho compreso alla perfezione il senso del termine inglese.

High Score

Titolo della rubrica in cui voi tutti sperate di comparire. Il termine è ancora preso a prestito dall'inglese, infatti *high = alto / score = punteggio* . Unire le due parole e... il gioco è fatto! **Ma che gli faranno questi inglesi alla lingua?**

Inglese

Cosa c'entra l'inglese con la Nintendolingua? Se qualcuno, dopo aver letto le definizioni precedenti, osa fare questa domanda, sarà immediatamente radiato dal Club Nintendo. **L'inglese è ammesso come socio onorario.**

TERMINA QUI **LA PRIMA LEZIONE** DEL CORSO DI NINTENDOLINGUA.
LA **SECONDA LEZIONE** ANDRÀ IN ONDA NEL PROSSIMO NUMERO.
SIETE PREGATI DI ESERCITARVI A CASA E A SCUOLA E DI **CONSERVARE** QUESTI FASCICOLI.
IL CORSO "TU PARLI ... IO N'INTENDO!" RILASCERÀ UN DIPLOMA A TUTTI I PARTECIPANTI CHE SOSTERRANNO POSITIVAMENTE LE PROVE DI ESAME A FINE ANNO!

INDIANA JONES and the LAST CRUSADE

Indiana Jones è tornato sul sistema Nintendo ed è pronto ad iniziare la sua ultima crociata. Il nostro avventuroso eroe è famoso per riuscire sempre a cacciarsi nei guai e anche stavolta non si smentisce.

I film di Indiana Jones hanno tutti aiutato a creare dei fantastici giochi per Nintendo.

Tu devi guidare il nostro eroe attraverso sei pericolosissimi livelli; per esempio, Indy deve esplorare alcune caverne; deve fuggire da un treno in movimento e poi tuffarsi nelle catacombe. L'obbiettivo di tutto questo è di prendere il Santo Graal, mentre cerchi di scappartene via ancora tutto di un pezzo.

La pistola è un'arma efficace

Prendere il treno

Chinati proprio davanti al boss

È COMINCIATA LA CROCIATA!

Indiana Jones riesce sempre a mettersi nei guai ed a uscirne sano e salvo raggiungendo sempre il suo obbiettivo. Adesso sei in squadra con lui in questa eccezionale avventura. Durante il gioco dovrai battere il tempo per cui tieni d'occhio l'orologio e cerca anche di trovare le cleessidre che possono darti più tempo. Ogni tanto ti troverai al buio e muoverti non sarà facile; cerca le torce che possono illuminare la tua strada.

Quando incontrerai i vari nemici che ti aspettano per cercare di colpirti e diminiuire la quantità di vita che hai nel contatore dovrai scovare a tutti costi i cuoricini che riempiranno nuovamente il contatore di vita permettendoti di rimanere in gioco.

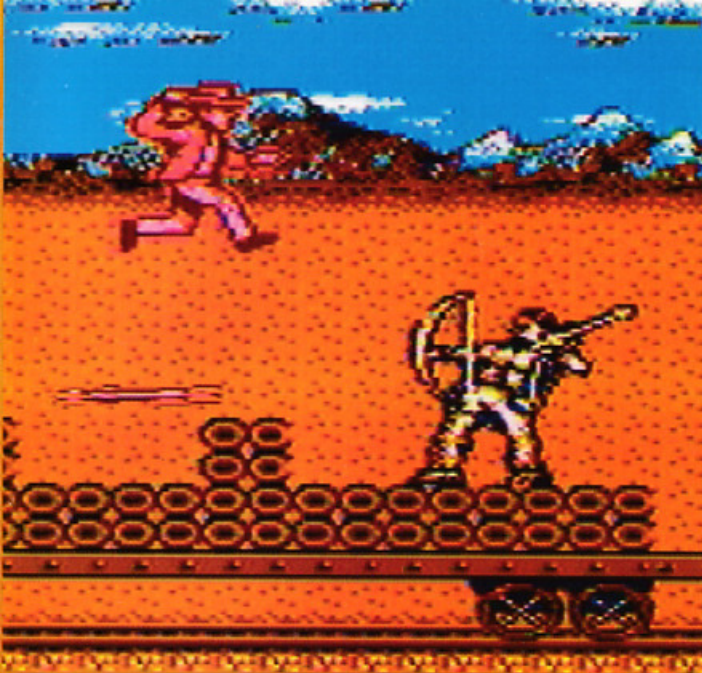
COMBATTERE AL MEGLIO DELLA FORMA

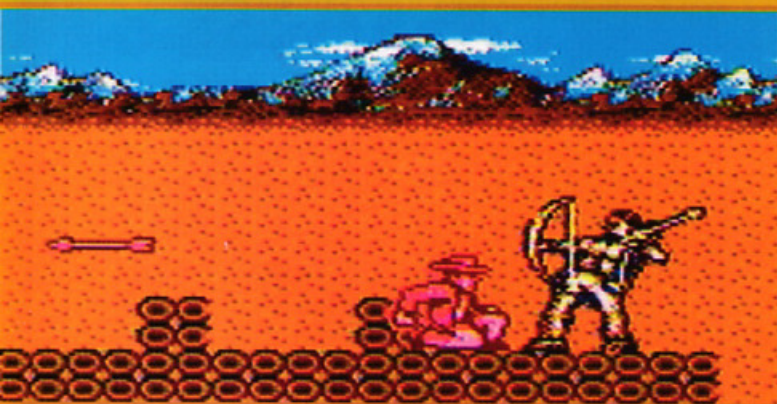
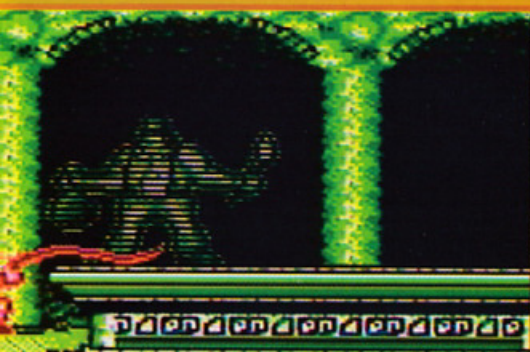
Indiana è un uomo davvero agile e lo dovrà essere se vuole vincere questo gioco! Può arrampicarsi sulle corde, fare salti da un cornicione all'altro e usare il pugni contro i nemici che incontrerà lungo la strada. Sulla strada troverà anche delle armi che gli saranno molto utili per eliminare i nemici veramente coriacei; per esempio, può trovare una frusta o una pistola.

TI CONFONDONO I GUARDIANI-BOSS?

Alla fine di ogni livello dovrai superare un guardiano-boss e questi sono molto più difficili da sconfiggere degli altri nemici. Noi abbiamo studiato un paio di questi personaggi birichini e ti offriamo qualche consiglio per sconfiggerli.

L'UOMO CON L'ASSE

In questo livello per avanzare dovrai attraversare caverne che sembrano labirinti, arrampiccarti, saltare e colpire con pugni per liberare la strada finché non troverai la croce. Quando cercherai di uscire dalle caverne

Quando lui si china salta sopra le frecce che lancia

troverai un signore non molto amichevole che ha in mano un'asse pronto a darti una botta in testa. Ti devi concentrare per sconfiggere questo tizio ma quando sai come farlo è facilissimo. Quando lui batte l'asse in terra sta'attento alle schegge di sassi che schizzano. Adesso avvicinati a lui e chinati. Aspetta che sbatta ancora l'asse in terra e poi colpiscilo due volte con i pugni. Una volta registrati i pugni, allontanati velocemente e chinati come prima quando lo vedi roteare l'asse. Adesso devi ripetere tutto il procedimento se vuoi sconfiggerlo, ma non ti avvicinare troppo perché il contatto fisico farà diminuire la tua energia. Tieni sempre d'occhio il tempo!

Chinati davanti a lui e usa la frusta

Chinati accanto al piedistallo e frusta le sue gambe

UN APACHE SUL TRENO!?

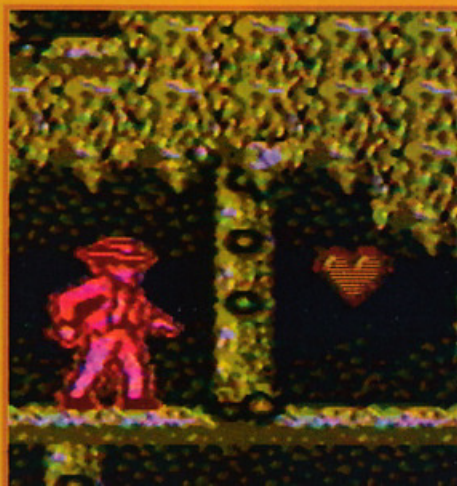
Dopo aver attraversato i vagoni pericolosi del treno pieno di cattivoni con pistole e "giraffe", dovrai combattere contro un indiano armato di arco e frecce che vuole fermare te e la tua ricerca del Santo Graal. Il tempismo è tutto ciò che devi avere per sconfiggere l'indiano; dovrai essere sveltissimo con le dita sul tuo controller. Mentre ti chini e scansi le frecce che volano verso di te avvicinati all'indiano. Quando lui è chinato dopo aver lanciato una freccia spostati direttamente davanti a lui e usa la frusta per colpirlo quando si alza. Quando si china salta sul cornicione e preparati a scansare la freccia che tira. Quando la freccia ti ha superato spostati di nuovo davanti all'indiano e quando si alza continua a frustarlo. Ripeti tutto il procedimento finché non cadrà a terra.

IL GUARDIANO GOZZOVIGLIANTE

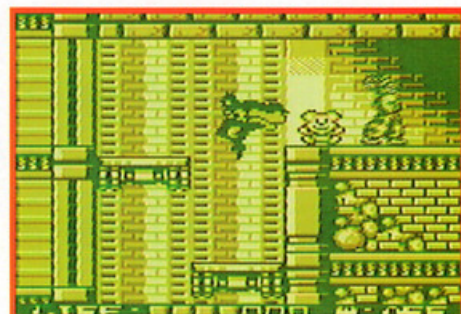
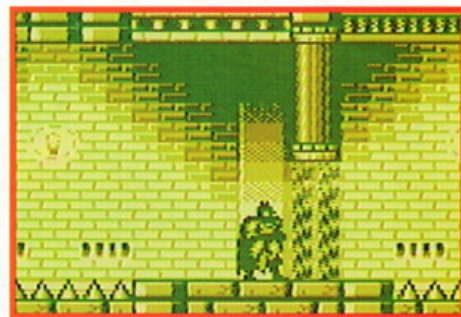
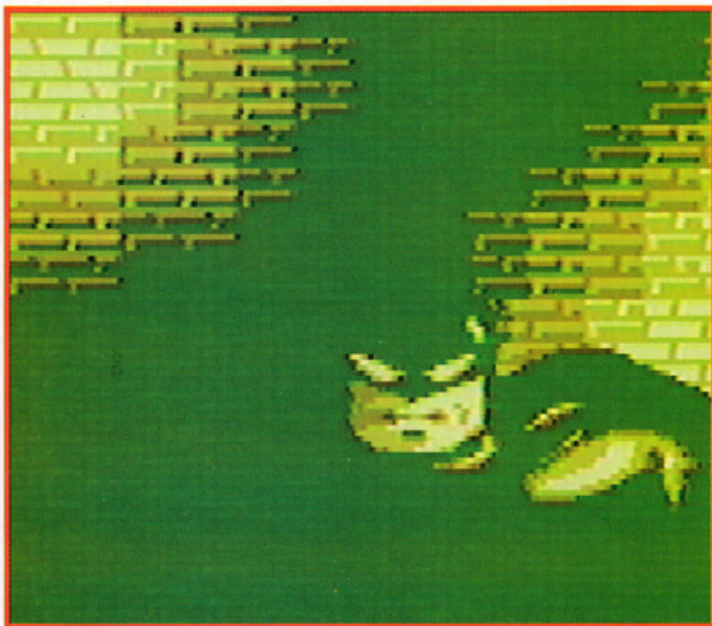
Una volta attraversato tutte le catacombe e raccolti i quattro pezzi della tavoletta rotta incontrerai un guardiano ciccione. È facilissimo sconfiggere questo tizio e non avrai nessun problema. Lui berrà un sorso dalla sua bottiglietta e poi ti sputerà una palla di fuoco. Che schifo! Tu devi semplicemente chinarti davanti al piedistallo sul quale lui si trova e poi devi frustarlo alle gambe. Appena finito di bere un altro sorso spostati nell'angolo sinistro dello schermo e salta sopra la palla di fuoco quando ti si avvicina. Torna al posto davanti al piedistallo e continua a frustare le sue gambe e presto sarà finito.

LA CROCIATA CONTINUA

Anche se ti abbiamo dato un pò di aiuto in questo gioco ci sono ancora un sacco di cose che devi scoprire e capire. Ti trovi davanti ad una fantastica avventura piena di pericoli, emozioni e sorprese; tutti ingredienti che fanno di un semplice gioco un gioco favoloso!

Aumenta la tua energia con un cuoricino

Guarda, l'Uomo Pipistrello è tornato ancora una volta per combattere le forze del male in un nuovo, meraviglioso gioco per Gameboy. Ancora una volta il futuro di Gotham City è minacciato dalle tremende e distruttive forze dei nemici di Batman. Sono tutti riuniti per dare a Batman un grosso grattacapo propenendogli una sfida gigantesca. Il Joker ed i suoi amici vogliono avere Gotham City ai loro piedi, ma Batman e Robin, il suo amico fedele, hanno altre idee. Adesso con il tuo aiuto accetteranno la sfida lanciata dal Joker & Co..

VAI BATMAN VAI!

Questo sarà un duro compito per Batman ma l'Uomo Pipistrello non si arrende facilmente! Ci sono cinque pericolosissimi livelli da attraversare ed ognuno di loro ha un boss da sconfiggere: il Joker, lo Scarecrow, Mr. Freeze, Catwoman, Poison Ivy, il Riddler ed il Penguin. Tutti si faranno vedere ad un certo punto durante il gioco per cui tutte le tue Bat-abilità ti saranno molto utili mentre percorri le strade di Gotham City.

E' UN UCCELLO?

No! E' quel Batman dai multi-talenti, perbacco! Diamo un'occhiata velocemente a quello che Batman può fare per sopravvivere alle difficoltà di questo gioco.

Saltare- E' un'abilità semplice ma essenziale in un gioco di piattaforme.

Arrampicarsi- Per far arrampicare Batman sulle strutture verticali, devi prima farlo saltare sulla superfice e quando viene in contatto con la struttura devi farlo saltare di nuovo per farlo rimbalzare in su. Continua a fare così premendo il pulsante A finchè Batman non ha scalato la struttura.

Il Gancio- Il gancio sarà molto utile quando Batman si sposterà da un livello all'altro durante il gioco. Per lanciarlo in alto premi semplicemente "UP"/"SU" sul controller e poi premi "A" per lanciare il gancio. Per tirare su Batman premi il pulsante "A" ancora una volta.

Dare un pugno- Batman ha un potente pugno; può anche eseguire questo colpo mortale quando è chinato.

I Batarang- Dovrai cercare i Batarang che sono nascosti nei vari livelli.

CHE EPISODIO!

Batman dovrà fare un viaggio molto lungo attraverso Gotham City e dovrà affrontare molti livelli con difficoltà diverse lungo la sua strada. Ecco un breve sommario dei primi tre livelli che troverai ed una descrizione dei tremendi Boss che incontrerai.

IL JOKER TI FA LO SCHERZINO-

Esplorare gli Orsacchiotti ti renderà la vita molto difficile ma usa il tuo pugno/colpo con efficacia e tutto sarà OK. Evita le fogne e attraversa i nastri trasportatori finchè non raggiungi l'area dove dovrai fare molte salite. Forse dovrai combattere anche contro lo stesso Joker. Evita gli orsi che esplodono saltando oppure aggrappandoti da sotto alla piattaforma. Appena appare il Joker salta verso di lui e dagli un cazzotto. Cerca di prevedere dove apparirà la prossima volta.

L'UOMO DI GHIACCIO SI AVVICINA...

I gangster renderanno difficile la tua vita in questo livello mentre ti chini e cerchi di raggiungere le travi. Una volta lì, Robin prenderà il tuo posto e rincorrerà lo Scarecrow. Sta' attento ai getti di vapore ed alle zucche cattive che galleggiano in qua e là mentre cerchi l'uscita. Colpisci lo Scarecrow sul lato sinistro e quando l'avrai colpito levati da lì ma continua la procedura. Adesso Batman deve cercare Mr. Freeze. Evita i proiettili gelati abbassandoti; poi cerca uno schema quando ti trovi nel mezzo alle palline gelate rimbalzanti. Usa il gancio al massimo per raggiungere lo showdown. L'arma migliore per sconfiggere Mr. Freeze sono i Batarang ma evita i raggi gelati che emette. Inginocchiati sullo scalino alla sua sinistra e salta quando i raggi gelati ti si avvicinano; poi lancia un Batarang altrimenti dovrai usare il tuo cazzotto.

LA MINACCIA VERDE-

Svelto! Devi attraversare il palazzo cercando di evitare gli incendi finchè non trovi Catwoman. Per sconfiggerla dalle un cazzotto, allontanati e evita i suoi colpi usando le pareti per saltare sopra di lei.

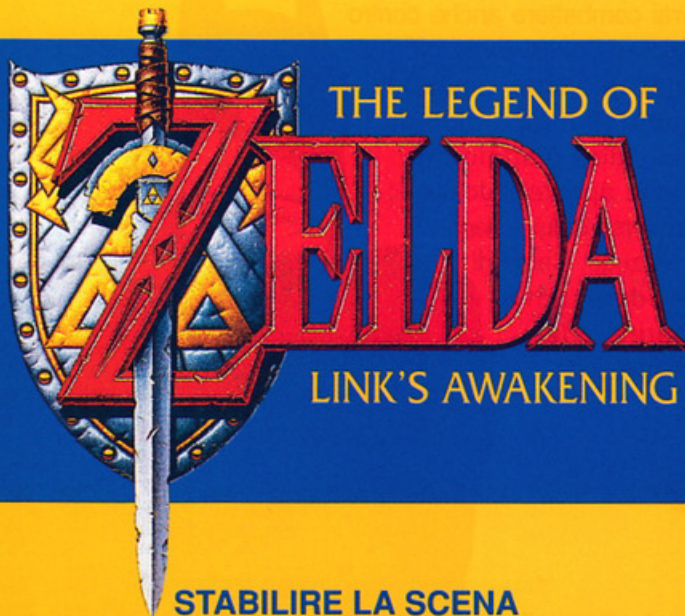
Ora devi trovare il nascondiglio di Poison Ivy dove dovrai stare molto attento alle punte e alle gocce velenose che cadono dal soffitto. Quando raggiungi la parte con le piattaforme mobili scoprirai che il tuo gancio è essenziale. Quando raggiungi il Boss colpisci il baccello e continua a scansare le viti che spuntano da terra. Quando avrai finito tutti i Batarang dovrai avvicinarti al baccello e colpirlo.

VERSO IL JOKER-

Insieme a questi tre incredibili livelli che abbiamo descritto, ci saranno altri due molto difficili da superare; per cui dovrai continuare il tuo viaggio fino a quando non troverai lo showdown/duello finale contro il Joker, il nemico numero uno di Batman. Il futuro di Gotham City ed i suoi abitanti sono nelle tue mani capaci- non li deludere!

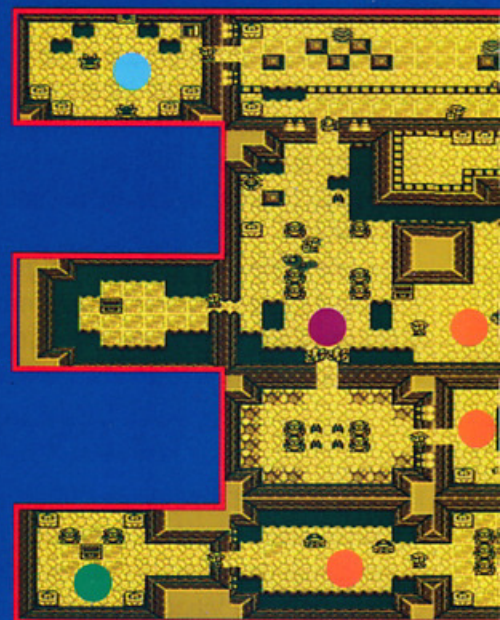
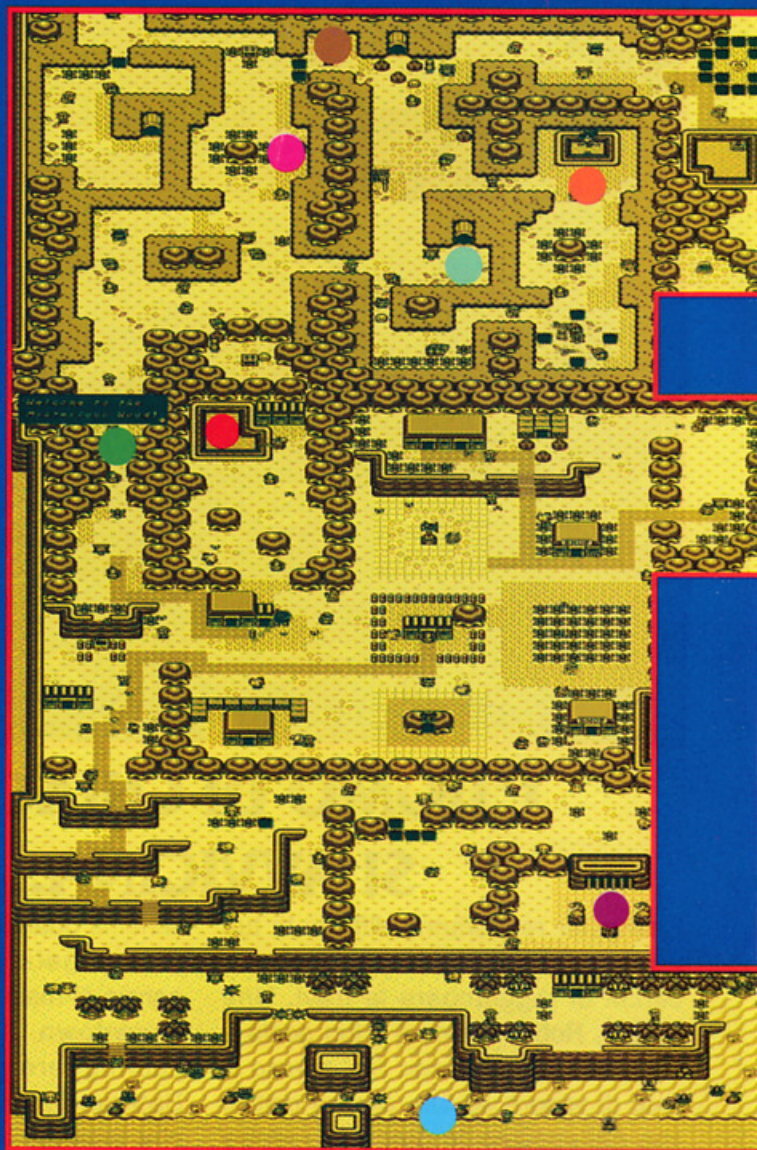
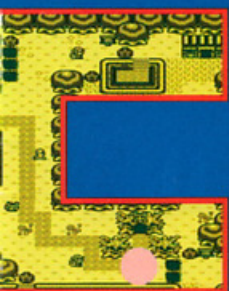
TITOLO	BATMAN - THE ANIMATED SERIES
CASA	KONAMI
TIPO	PIATTAFORMA
GIOCATORE	1

INFO !

Dopo essere stato su NES e SNES è tornato Link, uno dei personaggi più popolari di Nintendo. Adesso Link si trova su Game Boy in un'avventura di quattro meg: la ricerca dei Sette Strumenti delle Sirene.

STABILIRE LA SCENA

Quando una brutta tempesta d' acqua distrusse la nave di Link, lui si ritrovò dentro un letto caldo, a lui non familiare sotto lo sguardo di una bellissima fanciulla. Lei si presenta come Marin e gli racconta che è stato trovato sulla spiaggia del suo paese, Koholint, l'isola vulcanica. Link si accorge presto che il suo arrivo non è stato un casuale incidente infatti il suo recupero coincide con il crescere della preoccupazione degli abitanti che hanno scoperto delle strane creature che vagano per il paese. Dicono che l'uovo gigantesco in cima al vulcano potrebbe essere la fonte del potere di quelle creature. Quindi Link salta dal suo letto e comincia un'altra fantastica avventura per salvare l'isola di Koholint con la speranza di guadagnarsi un sicuro viaggio di ritorno a casa.

L'ISOLA DI KOHOLINT

L'isola è composta da sette aree, ognuna possiede un torrione dove è nascosto uno dei sette strumenti magici. Però, per raggiungere ogni torrione Link deve prima trovare la NIGHTMARE KEY/LA CHIAVE DELL'INCUBO. Questa lo guiderà nella caccia ai sette strumenti: ognuno è sorvegliato da una serie di individui veramente cattivini. Appariranno lungo la strada altri famosi personaggi dei giochi di Nintendo, per esempio Yoshi e anche gli Shy Guys/ragazzi timidi da Super Mario Bros. 2! Quando Link avrà trovato tutti e sette gli strumenti potrà svegliare il Pesce Misterioso del Vento: è il suo mezzo per scappare dall'isola.

L'entrata della Caverna Magica

I Boschi Misteriosi

Lo stagno dei pesci

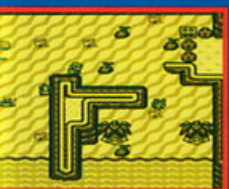
La Spada

La fata guaritrice

Ricevi un incantesimo

Questa grotta ti condurrà ad un fungo velenoso

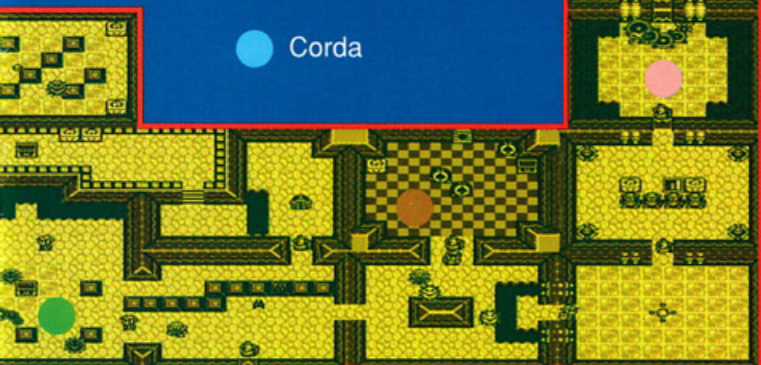
Lancia il tuo incantesimo sul procione

Qui troverai la chiave finale

Chiave

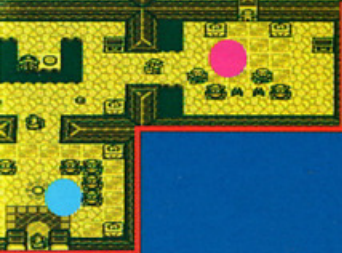
Mappa

Bussola

20 Rupie

Corda

Chiave dell'incubo

Tavoletta

Guardiano

All'inizio Link potrà difendersi soltanto con la voce mentre viaggia attraverso l'isola. Questo non significa che debba gridare ma deve fare domande agli abitanti del paese per ricevere indicazioni utili e talvolta potrebbe essere addirittura premiato con oggetti che l'aiutano nella sua ricerca.

UN PROBLEMA DI CARTA

Per eliminare il problema di fare un cartina Nintendo ha aggiunto un servizio speciale per vedere l'area intorno premendo semplicemente il pulsante SELECT. Questo mostrerà anche i territori già esplorati come zone vuote per evitare qualunque confusione. C'è anche un'opzione speciale che ti permette di salvare i tuoi giochi! Che gentili!

"Zelda-Il Risveglio di Link" è veramente un gioco mozzafiato. La grafica è davvero incredibile e i quattro "meg" che sono installati nel piccolo Game Boy aggiungono un effetto magico a questo gioco indimenticabile. Ti aiuterà molto l'opzione speciale (la pila di riserva) quando vuoi salvare i tuoi giochi e ti sarà utile il pulsante SELECT per vedere i dintorni. Sono incluse anche alcune scene introduttive con altre sparse nel gioco. Non perderlo!

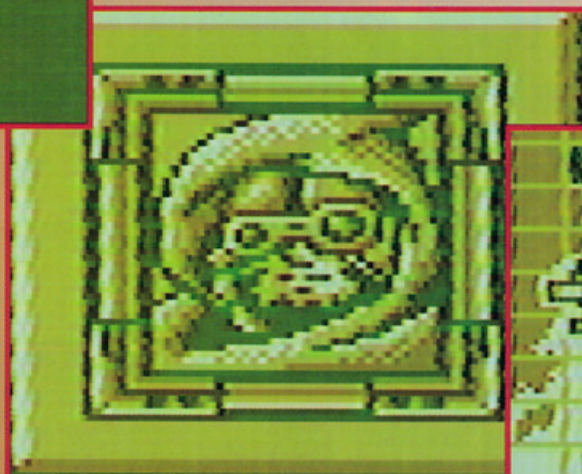
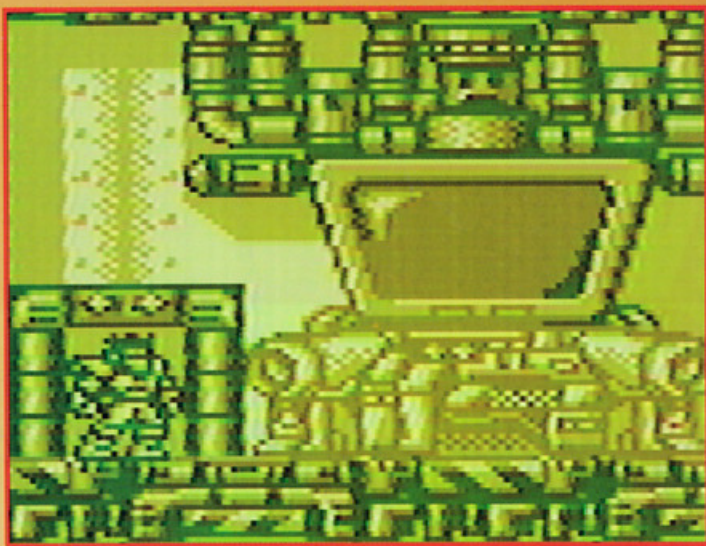
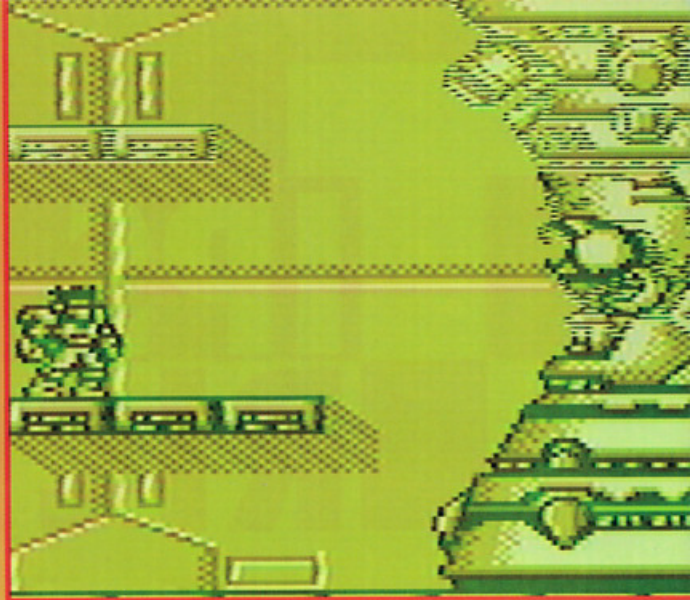
BIONIC COMMANDO™

Wiseman, quel malvagio, ha creato un piano cattivissimo. Si chiama "Progetto Albatross" e la sua intenzione è di eliminare dalla terra tutti i cosidetti "esseri inferiori." La squadra dei Comando Bionico non può tollerare una cosa del genere e decide di mandare Super Joe, il suo agente migliore, a fermare il cattivaccio. Purtroppo Super Joe non sta attento e finisce nelle mani del nemico. La squadra decide di mandare Rad Spencer a liberare Super Joe, sconfiggere il malvagio Wiseman e i suoi uomini, e salvare il nostro pianeta! Rad riesce a entrare nel quartiere generale "Doraize" e deve collegarsi alla rete di comunicazione. Da questa potrà ottenere le informazioni necessarie per fermare il piano malvagio e per salvare il suo amico, Joe. Purtroppo l'intera base Doraize è stata informata del tentativo di salvataggio e quindi sono tutti preparati per una battaglia. Sembra che il nostro vecchio Rad Spencer abbia un compito duro davanti a sè.

Rad può pianificare il suo assalto con l'uso dello schermo strategico.

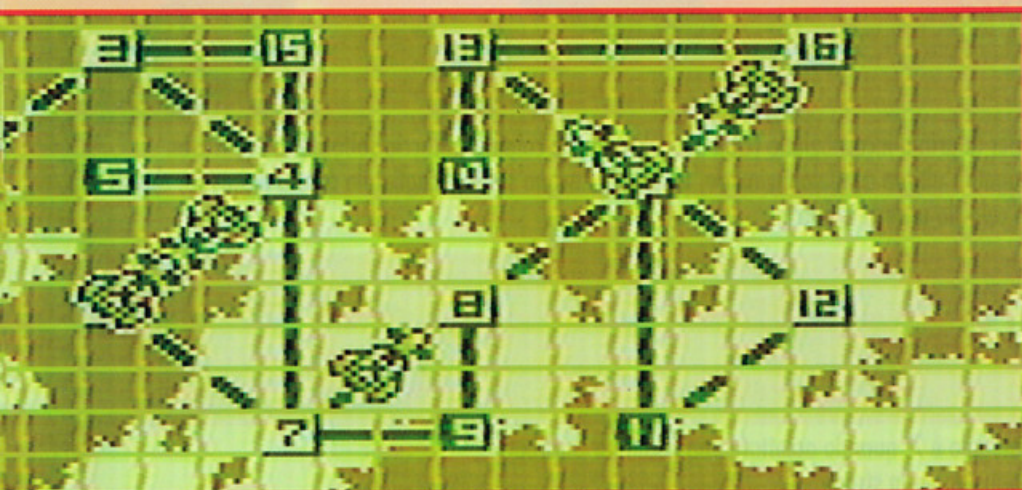
Rad si prepara per una micidiale battaglia con i fucili.

VARIE OPZIONI DI GIOCO

Ha un asso nella manica, ma più che un asso è un braccio, un braccio bionico estendibile che gli sarà molto utile. Può essere usato come gancio ma anche come un pugno estendibile che può colpire un nemico da una certa distanza. Il braccio è usato principalmente per aggrapparsi ai cornicioni permettendo a Rad di scalarli; oppure aggrapparsi per passare da una piattaforma all'altra. Man mano che il gioco procede gli ostacoli diventano sempre più difficili e Rad dovrà essere sempre più prudente prima di fare una mossa.

Rad usa il braccio bionico per gettarsi nel pieno dell'azione.

Rad guarda mentre la centrale sta per esplodere!

UN ALLARMANTE INCONTRO

È possibile vedere il movimento del nemico sullo schermo strategico. Rad può anche passare ad un'altra zona con questo schermo ma se l'elicottero di Rad incrocia il nemico il suono di un allarme rosso avverte che è entrato in una zona di battaglia. Queste battaglie si svolgono in una foresta o in un segreto porto sottomarino. Solo in queste situazioni Rad rischia di perdere energia.

Alcune zone sulla mappa vengono riservate, sono zone neutre. Una richiesta viene fatta dalla guardie la quale chiede di non sparare nel nome della pace. Se Rad accetta (di non sparare) allora riceverà certi oggetti utili che l'aiuteranno nella sua missione, per esempio, una vita-extra oppure un video-trasmittente. Se invece non accetta, suonerà una sirena ed un intero reggimento di guardie entrerà in scena per eliminarlo.

La grafica e il suono di questo gioco sono fenomenali. Capcom ha incluso in Bionic Commando tutte le mosse col braccio dell'originale e il braccio estendibile aggiunge un'altra dimensione a questo gioco di piattaforma. C'è anche un formidabilie Blaster con dei puzzle veramente diabolici.

TIPS 'N TRICKS

I trucchi dei lettori

WORLD CUP - NES

GOOOOAL!! *Trucco di Jacopo Marcovaldi di Riotorto (LI)*

In una azione dove gli avversari hanno la palla, guardando la raffigurazione dell'intero campo in basso, ti dirigi verso la porta e cominci a dare spallate al portiere. Nel frattempo ordini ai tuoi compagni di fare altrettanto con uno degli avversari. Il portiere si sposterà automaticamente mentre il tuo compagno conquisterà la palla e, premendo sempre A, te la passerà facendoti così fare goal!

SUPER MARIO WORLD - SNS

VOLETE VOLARE VERSO IL BONUS? *Trucco di Antonio e Lino Cannistraro da Siracusa*

Entrate nella Donut Plain e poi nella Ghost House con il mantello magico e volate nella prima stanza in alto a sinistra, atterrate sul tetto e poi andate verso destra. Cadrete in una stanza con una porta, entrateci e finite la casa. Dopo comparirà una strada che porta nella Top Secret Area, un'area Bonus.

MEGAMAN - GB

PER ARRIVARE PRIMA AL DOTT. WILY *Trucco di Nunzio Pruiti anni 11*

Eccovi il codice! 2A 3A 4B 2C 3C!

CASTLEVANIA - SNS

ADDIO CONTE DRACULA! *Trucchi di Alberto Massaro di Roma anni 12*

Per distruggere il Conte alla fine del gioco, per la prima incarnazione (cioé Dracula) dovete colpirlo in faccia soltanto con la frusta. Mentre si sta trasformando in mostro distruggete l'ultima candela a sinistra, troverete l'acqua santa. Scagliatela contro il mostro, che si fermerà per qualche secondo, in cui dovrete colpirlo ancora in faccia.

DUCK TALES 3 - NES

UN BONUS IN AUTOSTOP!

Se il quinto numero da destra del vostro punteggio è 7, quando accettate una risalita a Duckberg con il Lunchpad, vi fermerete in un livello bonus lungo la strada.

Avevate qualche dubbio che la promessa di una rubrica di trucchi dei lettori fosse un... trucco? Bene, con un rimbalzo clamoroso degli scettici, eccovi qua! Codici, password, trucchetti, gabole e quant'altro occorre per vincere cento vite e superare tutti i livelli sono rigorosamente D.O.C. cioè di voi NINTENDOMANIACI!

N.B. La redazione si riserva di inoltrare al mittente qualsiasi reclamo per trucchi falsi e tendenziosi.

SUPER MARIO KART - SNS

MINI KART! *Trucchi a ripetizione di Fabrizio Butera*

Se volete utilizzare un go-kart rimpicciolito premete contemporaneamente Y - A nello schermo della selezione del personaggio.

BATMAN RETURNS - SNS

SEMPRE IN GAMBA!

Per scegliere di avere 9 vite premere nella schermata OPTION i seguenti pulsanti nella seconda pulsantiera sù, sù, giù, giù, sinistra, destra, sinistra, destra, B - A

STREET FIGHTER II TURBO - SNS

SIAMO... TURBATI!

Se volete avere ben 10 livelli di velocità invece di 4 dovete utilizzare il vecchio trucco di Street Fighter normale. Accendere il Super Nintendo, utilizzare il secondo joypad appena appare la scritta Turbo premete bene e velocemente giù, R, sù, L,Y, B; se sentite un rumore vuol dire che il trucco é attivato.

SUPER GHOULS 'N GHOST - SNS

MENÙ DI LIVELLI!

Per scegliere il livello e il sound test premete contemporaneamente su entrambi i joypad START e L, sulla voce EXIT nello schermo delle opzioni.

ADDAMS FAMILY - SNS

PASSWORD MOSTRUOSE!

Le password più importanti . 1&1H14 - 2?1R13 - 3L1S12 - 4LSY1Y - 5L?S15 - 6LLSKT - 7BLY1

SUPER MARIO BROS 2 - NES

PER TENERSI... SÙ! *Trucchi di Paolo Pagano di Aprica*

Per continuare quando si è morti, tener premuto A e premere START.

TIPS 'N TRICKS *I trucchi dei lettori*

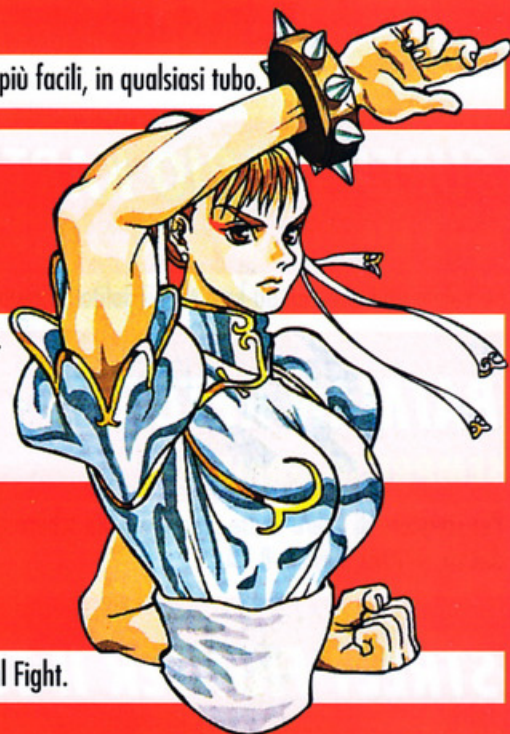
SUPER MARIO LAND 2 - GB

TRUCCO... DEL TUBO! *Trucchi di Elena Saviotti di anni 11*

All'inizio, prima di scegliere in che tubo andare, spingete SELECT e gli schemi saranno più facili, in qualsiasi tubo.

STREET FIGHTER II - SNS

EVITATE I LITIGI! *Trucchi di Giacomo Lozito di Bari*

Può capitare che accadano litigi tra amici che vogliono prendere lo stesso personaggio. Un trucco per evitarli. Accendete. Quando appare la scritta "Capcom" resettate. Quando riappare premete velocemente e in successione i pulsanti DOWN, RIGHT (R), UP, LEFT (L), Y-B. Lo schermo iniziale diventerà blu e avrete i personaggi... clonati.

FINAL FIGTH - SNS

PREGO IL MENÙ!

Per avere un menù d'opzioni e un test sonoro tenete premuto LEFT (L) alla scritta Final Fight.

SIMCITY - SNS

VOLETE UN BEL BOTTINO?

Chissà quanti sognano di poter avere un sacco di soldi a SimCity. 999 999 $ vi bastano? Appena comincia il gioco usate i vostri soldi, tutti fino all' ultimo, per polizia, vigili del fuoco e ferrovia. A fine anno sarete pieni di debiti. Uscite dal badget tenendo premuto LEFT (L). Tenetelo sempre premuto! andate a Information e poi a Taxes. Rialzate tutti i valori al 100% (a parte le taxe rate). Uscite dall'Information e rilasciate LEFT (L). Il gioco é fatto!

HELP!

Considerando le numerose lettere di richieste di aiuto, vi indichiamo il sistema migliore per ottenere suggerimenti.
Inviate il vostro indirizzo e, se volete, numero telefonico alla Zona Scambio. La sigla *HELP* vi darà diritto di precedenza nella pubblicazione. Troverete tanti soci del Club che potranno direttamente soccorrervi telefonandovi o scrivendovi.

BIT PARADE

La redazione esce clamorosamente allo scoperto con la prima Bit Parade dedicata a Super Nintendo. Responsabili unici delle opzioni VIRUS & GAME, i due super valorosi redattori a cui saranno dirottati gli immancabili dissensi. Nei prossimi numeri la Bit Parade per Nes e Game Boy.

a cura di VIRUS & GAME

1° GRAFICA

The Magical Quest

Votato all'unanimità come regalo di compleanno al mitico Topolino!

1° SPARATUTTO

SUPER ALESTE

Virus si è così identificato nella veste di difensore dell'umanità che ha reclamato un premio ex-equo!

1° FANTASCIENZA

ALIEN 3

L'arrivo di una delegazione di extraterrestri inneggianti ad Alien 3 ci ha convinti alla premiazione!

1° MOVIE

JURASSIC PARK

Era inevitabile che da un capolavoro di film la Nintendo producesse un videogame capolavoro!

1° TECNOLOGIA

STARWING

Nonostante gli attacchi di Virus, il chip Super FX, ha portato a termine il gioco più eccezionale dell'anno!

1° SONORO

SUPER ADVENTURE ISLAND

Ha scatenato in redazione un autentico raptus musicale, primo premio all'unanimità!

1° PICCHIADURO

STREET FIGHTER II

Virus e Game si sono scazzottati a lungo prima di riconoscere le superiorità dei lottatori di strada!

1° AVVENTURA

Aladdin

Il vero premio per Aladdin è l'amore di Jasmine, Game si è particolarmente commosso... Premiato!

1° GAME PER DUE

SUPER MARIO KART

Della serie "L'importante è partecipare ma vincere è... meglio!!"

1° SIMPATIA

BUBSY

I morbidissimi golfini di Game, liberati dai Woolies, hanno convinto anche Virus a confermare il premio!

Si invitano tutti i soci a dichiarare urgentemente le loro preferenze per concludere con una spettacolare Bit Parade dei lettori per le 3 console!!

INVIARE LE PREFERENZE A:
VIRUS & GAME - LINEA GIG NINTENDO
VIA VOLTURNO, 3/12
50019 OSMANNORO (FIRENZE)

a cura di U.D.R.

Di tutto di più ! Questo il nuovo slogan adottato per la posta idraulica a causa del super affollamento delle vostre amate lettere. Voi siete tanti, io sono......UNO! Uno é poco, però é anche vero che poco ma buono e chi più ne ha più ne mett....ach! Mi hanno disinserito! Qualcuno lassù non apprezza il mio *Sense of Humour*. Però voi scrivete e proponete, che a trovarvi posto ci penso io! U.D.R e Super Mario vi salutano.

?

Caro Club Nintendo, sono Manuela, ho 13 anni e ho un Game Boy con 3 giochi e un Super Nes con 4 giochi. Ho scritto per due motivi 1) vorrei sapere quando é nato Nintendo e quale era il suo primo gioco 2) per darvi il mio migliore score: Super Mario World 1036340. Un saluto a tutti i soci e a U.D.R. Manuela Delle Noci.

!

Interessantissima lettera che mi permetterà di dar sfoggio di grande erudizione. Potrei iniziare con...... ***C'era una volta***. *Infatti la Nintendo nasce nel lontanissimo 1889 producendo carte da gioco giapponesi e continuerà a produrre solo carte fino al 1970 quando a qualcuno (futuro nintendomaniaco) verrà in mente di interessarsi di elettronica ideando un sistema per contare automaticamente i punti al bowling. Da questa esperienza... pitagorica ecco la successiva entrata nel videogioco. Il 1977 é l'anno della prima console Nintendo, la TV Game 6, così chiamata perché aveva sei giochi in memoria, ma talmente semplici e di grafica così elementare che in un anno, a tempo record , qualcuno (ancora il futuro nintendomaniaco) progettò rapidissimamente il nuovo processore e il primo gioco tascabile:* ***Game & Watch!!*** *Da allora i games tascabili hanno invaso il mondo e la Nintendo con loro. Per questo noi siamo qui, ...così Nintendomaniaci e Super Mario fans. Come? Quando nasce Super Mario? Questa é la trama della Super storia che vi racconteremo nei prossimi numeri. Una megasorpres.....ach! Mi hanno di nuovo disattivato! Pare che oggi parlo davvero troppo. Dunque Top Secret e complimenti per i record!!!*

Caro Mario, mi chiamo Micaela e anche se ho 17 anni, sono un' appassionata delle tue avventure, che ritengo valide per qualsiasi età. Infatti hanno "cioccato" anche il mio papà alle prese con il mio Game Boy! Sai, mi sono diplomata alle magistrali e potrei diventare una futura maestra di scuola elementare e penso che usufruirò della tua simpatia e celebrità per insegnare a scrivere, a disegnare con divertimento e per instaurare un dialogo con i miei bambini, cosa, secondo me, veramente indispensabile! Che ne dici, ti piace la mia idea? Ti ho anche scritto per chiederti un aiuto. Non riesco assolutamente a superare il 3° livello di Ghostbusters II. Dammi una mano! Ciao, complimenti e...baci! Micaela Brosfans!

*Ebbene sì! Ho privilegiato le fanciulle dedicando loro più spazio giacché non sarò presente l'***8 di Marzo** *per donar loro la classica mimosa, certo dell'approvazione di tutti i Nintendomaschietti! Soprattutto quelli pischelli che potrebbero avere Micaela come maestra... un vero sogno alla Super Mario Bros! Intanto approfitto della richiesta di aiuto della neomaestrina per segnalare a tutti i Nintendoingrippati che il tubo giusto per superare i livelli é l' invio dell' Help, con indirizzo e/o numero di telefono, alla Zona Scambio. Frotte di scatenati trucchisti soci del Club vi verranno immediatamente in aiuto. Ricambio, emozionato, i baci!*

Caro U.D.R cosa ne pensi di Street Fighter 2 Turbo? o preferisci Aladdin? Un NIntendociao da Carlo

Salta agli occhi che ho ridotto la lettera del boy visto lo spazio dedicato alle girls. Detto tra noi ti dirò che li preferisco..... tutti e due ma in diversi momenti della giornata. Dopo il lavoro mi identifico perfettamente con lo schiaffo a ripetizione di Honda, mentre prima di dormire preferisco liberare Jasmine. Chissà perché... ***forse dovrei interpellare un medico?!?***

GIG NINTENDO POSTA CLUB
via Volturno 3/12
50019 Osmannoro Firenze

Ultimo modello primavera-estate alla Mario Bros!

MARCO PRINI - Laveno Mombello (VA)

Re Attila andava alla guerra!

DANIELE BRESSA - Cimolais (PN)

Super Mario all'attacco!!

MATTEO ZAVATTI - Migliarino (FE)

L'EVIDENZIATORE

Non potendo mettervi tutti evidenziamo il... meglio!!

✔ Ciao Super Mario, come stai, non potresti inserire nella rivista 1 pagina con una tua avventura? Prima di concludere invio ricetta per fare il pollo alla Bros *(era ottimo!)* Uno ciao a tutta la redazione da Filippo Bassi.

✔ Nintendosalutissimi dal vostro Superarcimegapluriultrainfinitissimo Nintendo FANS. Vi ringrazio per la pubblicazione nella rivistissima. Andrea Damaschi. *(okkeissimo!)*

✔ Io ho finito Robocop con 105150 punti. Mi potete scrivere nella rivista con il punteggio senza foto? *(accontentato)*! Antonio Titi da Palermo.

✔ Mio zio mi ha prestato il Game Boy, io ho un Nes, e ho fatto 67 livelli di Bugs Bunny che ne ha 60! Quanti livelli ci sono? *(infiniti?!?)* Luca Ferrari.

✔ Cari amici del Club Nintendo, mi chiamo Timothy Addera, ho 15 anni e 3/4, vorrei essere nell'High Score con Star Wing finito con 55000 punti. *(ci sei!)* Grazie per i consigli, siete magnifici!

✔ Posta idraulica, mi chiamo Arricchiello Marco, non mi conoscete perchè l'abbonamento è intestato a mia mamma *(egoista!)* ma presto passerà a me *(ci sembra giusto)* Lo sapete qual'è il colmo per un gatto? *(nooooooo)*

✔ A Pietra Ligure sono stato, ma col Nintendo ho sempre giocato. *(sublime!)* Saluti da Fabio Esposti.

✔ Siamo due ragazzini di undici anni, è tre anni che tentiamo di finire il videogame di Black Manta. Vorremmo sapere la soluzione per battere l'ultimo mostro *(perchè rovinare un record?)* Alessio Cantore e Gregorio Ventura *(comunque giriamo l'appello alla zona scambio, spedire a via S. Felice 126 40122)*

✔ Dalla busta di Marco Pagani: La deve aprire solo Mariooo! *(okkei, okkei!!)*

✔ Cara Nintendo, non ho parole per descrivere la mia gioia, ho vinto il gioco Kid Icarus facendo un record. Lo date un premio? *(bacino della buonanotte!)* Nicolò Malagutti

✔ Ho una domanda da farvi. Perchè non inventate un giornalino che svela i nuovi trucchi di tutti i giochi Nintendo? *(perchè ci piace...farvi soffrire!)* A presto Lorenzo Grazioli.

ZONA SCAMBIO

★ **Con le lacrime agli occhi** Jacopo Croci via Altogradi 1 Lucca tel. 0583/48434, che ha in programma un SuperNintendo, scambia amate cassette Nes.

★ **Qualunque trucco** offre il mitico Fabio Sabatino via F. Calise 90 Zaro 80075 Forio d'Ischia tel. 081/987114, per Super Mario Bros 2 e 3, Megamen 3, Darkwing Duck, Tyny Toon, Mcdonaldland, Little Nemo, The Dream Master e Duck Tales!

★ **Comunicazione totale** per Marco Fabbri viale dei Promontori 428 Ostia Lido 00122 Roma che vuol conoscere Nintendomaniaci di tutta Italia, ottimi naturalmente quelli in zona.

★ **Scambiamo giochi?** Tiziano Andreani via Lunigiana 472 19125 La Spezia tel. 0187/517068 ne ha molti. Telefonare ore pasti.

★ **I dolcissimi trucchi** di Annalisa De Martin via Bernardon 2/1 33090 Solimbergo PN. Ha 14 anni, vuol corrispondere con soci per scambio trucchi e consigli. Da aiuto per The Battle of Olimpus, Bubble Bobble, SMB 1 e 3, Duck Tales, Greemlins II, Maniac Mansion etc, chiede aiuto per Simon's Quest!

★ **Volete di tutto?** Fabrizio Butera via Torino 1 Balangero 10070 TO tel. 0123/347012 ha molti titoli... quotati Nintendo ed anche molti trucchi. Basta mettersi in contatto!

★ **Cedesi per rinnovo attività!** Daniele Bosi Quistello MN tel. 0376/619175 cerca interessati ad un Nes con dieci giochi. Lui passa al mitico SNS.

★ **Manda un Nintendobacione** Marco Di Lecce via S. Pardo 79 Matera 75100 che vuol essere inserito nella zona scambio e ha trucchi per diversi giochi. Mitico!

★ **Super Nintendomaniaco** innamoratosi di Super Nintendo cede suo primo amore con cassette. Saluta tutti con un bip Simon Pietro Meloni via Liguria 4/c 08015 Macomer Nuoro.

★ **Un altro colpo di fulmine** per console a 16 curve da parte di Domenico Martone via Marconi 41 Castellamare di Stabia 80053 Na. Ovviamente cede la mitica 8 curve con giochi.

★ **Appello a tutti i soci** del Club Nintendo. Chiunque abbia i trucchi per Duck Tales e Rad Gravity scriva urgentemente a Luca Panaccione via Sferracavalli 66 03043 Cassino FR. Ripetiamo. Urgentemente!!!

★ **Super Help** per Alessandra Cioffi via degli Archi 22 51030 Ponte di Serravalle PT. Deve risolvere Super Ghouls'n Ghost entro il 94!!

★ **Scommettiamo che...** sarà un vero problema per il postino rintracciare Alessandra.......via Federico Donaver 18/26 16142 Genova che cerca Bubble Bubble?

La dimenticanza della gentil pulzella ci consente di ripetere un appello già lanciato, a nome di tutti i postini d'Italia.
Scrivete l'indirizzo completo!!!!!

Scambio la mia foto con foto di Super Mario!

Nikolai Bielov Varna (BZ)